
UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKN MENGUNAKAN METODE *ROLE PLAYING* PADA SISWA KELAS VI SD NEGERI 43 SUNGAI ALAM KABUPATEN BENGKALIS

Maskur

Guru SD Negeri 43 Bengkalis
Bengkalis, Riau, Indonesia
e-mail: maskur65@yahoo.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui apakah metode *Role Playing* dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar PKn pada siswa kelas VI SD Negeri 43 Sungai Alam Kabupaten Bengkalis; (2) mendeskripsikan langkah- langkah penerapan metode *Role Playing* dalam meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas VI SD Negeri 43 Sungai Alam Kabupaten Bengkalis. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), menggunakan model Kemmis dan Taggart. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI SD Negeri 43 Sungai Alam Kabupaten Bengkalis yang berjumlah 20 siswa. Teknik pengumpulan data tes, lembar observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi. Tes digunakan untuk mengumpulkan data hasil belajar kognitif siswa, sedangkan lembar observasi digunakan untuk memperoleh hasil belajar aspek afektif, psikomotor, serta aktivitas guru dalam proses pelaksanaan pembelajaran PKn menggunakan metode *Role Playing*. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif untuk menganalisis data hasil belajar kognitif dan analisis deskriptif kualitatif untuk menganalisis data hasil observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode *Role Playing* pada pembelajaran PKn dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas VI SDN Bengkalis Kabupaten Bengkalis. Berdasarkan hasil tes yang diperoleh siswa pada setiap akhir siklus menunjukkan peningkatan hasil belajar PKn. Persentase ketutasan pada pratindakan sebesar 48%, Siklus I sebesar 68%, siklus II sebesar 100%. Secara proses, menunjukkan bahwa kualitas proses pembelajaran menjadi meningkat, terlihat dari siswa yang lebih aktif, komunikatif serta suasana pembelajaran lebih menyenangkan. Dalam penerapan metode *Role playing*, guru perlu memperhatikan hal-hal sebagai berikut: (1) Naskah drama diberikan kepada siswa sebelum pelaksanaan; (2) Siswa yang mengobservasi diberi kesibukan dengan mengerjakan LKS; (3) langkah-langkah metode *Role Playing* dilaksanakan secara keseluruhan dalam satu pertemuan; (4) menciptakan suasana pembelajaran yang santai, menyenangkan namun terkendali

Kata kunci: Hasil belajar PKn, metode *role playing*

Abstract

This study aims to: (1) find out whether the *Role Playing* method can be used to improve Civics learning outcomes in class VI of SD Negeri 43 Sungai Alam, Bengkalis Regency; (2) describe the steps for applying the *Role Playing* method in improving PKn learning outcomes of students in class VI of SD Negeri 43 Sungai Alam, Bengkalis Regency. This type of research is Classroom Action Research (CAR), using the Kemmis and Taggart models. The subjects in this study were students of class VI of SD Negeri 43 Sungai Alam, Bengkalis Regency, totaling 20 students. Technique of collecting test data, observation sheets, field notes, and documentation. The test is used to collect cognitive learning outcomes data of students, while the observation sheet is used to obtain learning outcomes of affective, psychomotor aspects, and teacher activities in the process of implementing Civics learning using the *Role Playing* method. Data analysis techniques used quantitative descriptive analysis to analyze

cognitive learning outcomes data and qualitative descriptive analysis to analyze observational data. The results showed that the use of the Role Playing method in Civics learning can improve the learning outcomes of PKn students in class VI of Bengkalis Elementary School, Bengkalis Regency. Based on the test results obtained by students at the end of each cycle showed an increase in PKn learning outcomes. The percentage of comprehension in pre-action is 48%, Cycle I is 68%, cycle II is 100%. In process, it shows that the quality of the learning process is increasing, as seen from students who are more active, communicative and the learning atmosphere is more enjoyable. In applying the Role playing method, teachers need to pay attention to the following: (1) Drama scripts are given to students before implementation; (2) Students who observe are given busy work on LKS; (3) the steps of the Role Playing method are carried out as a whole in one meeting; (4) creating a learning atmosphere that is relaxed, fun but controlled

Keywords: terdiri dari 3-5 kata

PENDAHULUAN

Undang – undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 menjelaskan bahwa Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik, agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, sehat, cakap, kreatif dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Bertitik tolak dari dasar, fungsi, dan tujuan pendidikan nasional tersebut menjadi jelas bahwa manusia Indonesia yang hendak dibentuk melalui proses pendidikan bukan sekedar manusia yang berilmu pengetahuan semata tetapi sekaligus membentuk manusia Indonesia yang berkepribadian sebagai warga Negara Indonesia yang demokratis, dan berkarakter.

Dalam kaitannya dengan pembentukan warga Negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab dan berkarakter, mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) memiliki peranan yang strategis dan penting, karena sesuai dengan visi dan misi mata pelajaran PKn yaitu membentuk warga negara yang baik. Untuk meningkatkan mutu pembelajaran disekolah khususnya pada mata pelajaran PKn sangat bergantung pada peranan guru dalam mengelola pembelajaran. Guru sebagai pelaksana yang langsung berhubungan dengan peserta didik harus mempersiapkan perencanaan pembelajaran sebaik mungkin, dalam hal pelaksanaan pembelajaran dapat dilihat melalui interaksi guru dengan peserta didik dengan evaluasi pembelajaran dikelas. Pembuatan rencana pembelajaran harus disertakan model pembelajaran yang membuat peserta didik tidak bosan dengan proses pembelajaran yang biasa, yaitu salah satu contoh model pembelajaran yang diterapkan di kurikulum 2006 adalah *Role Playing*.

Sudjana (2005) mendefinisikan *Role Playing* sebagai suatu teknik kegiatan pembelajaran yang menekankan pada kemampuan penampilan peserta didik untuk memerankan status dan fungsi pihak-pihak lain yang terdapat pada kehidupan nyata. Penggunaan model pembelajaran *Role Playing* untuk mengungkapkan apakah dengan model pembelajaran ini dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar PKn.

Pada pembelajaran konvensional, pembelajaran dimulai dari penyampaian materi atau konsep oleh guru, pemberian pertanyaan ,dan diakhiri latihan soal. Efek dari metode pembelajaran ini adalah peserta didik kurang membangun konsep-konsep PKn, sehingga daya nalar peserta didik tergolong rendah, peserta didik salah dalam pemecahan masalah, peserta didik kurang stimulus mengukur kemampuannya untuk memproses, dan peserta didik kurang inisiatif untuk memahami konsep-konsep dan materi yang berdampak pada hasil belajar peserta didik belum mencapai KKM seperti yang terdapat pada tabel 1.1. Persentase Ketuntasan KD. Berdasarkan hasil penelitian

pendahuluan di SD N 43 Sungai Alam diperoleh data hasil ulangan harian PKn semester Genap tahun 2016/2017 sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Ulangan Harian Semester Genap Peserta didik Kelas VI

No	SK/KD	Jumlah peserta didik	KKM	Jumlah tuntas	Jumlah tidak tuntas	Presentase Ketuntasan
1	Menjelaskan pengertian kerjasama negara-negara Asia Tenggara	30	70	20	10	66,6%

Tabel 1. Hasil Ulangan Harian Semester Genap Peserta didik Kelas V (Lanjutan)

No	SK/KD	Jumlah peserta didik	KKM	Jumlah tuntas	Jumlah tidak tuntas	Presentase Ketuntasan
2	Memberikan contoh peran Indonesia dalam lingkungan negara-negara di Asia Tenggara	30	70	23	7	76,6%
3	Menjelaskan politik luar negeri Indonesia yang bebas dan aktif	30	70	22	8	73,33%
5	Memberikan contoh peranan politik luar negeri Indonesia dalam percaturan internasional	30	70	17	13	56,67%

Berdasarkan tabel 1. menunjukkan bahwa hasil pembelajaran materi peranan politik luar negeri Indonesia dalam percaturan internasional kelas VI semester Genap paling kecil dari materi lainnya. Dibuktikan pada persentase ketuntasan rata-rata kelas dibawah 50%.

Hal tersebut dapat diatasi melalui pembelajaran PKn yang mengembangkan berbagai aspek-aspek perkembangan siswa dengan cara pemilihan metode pembelajaran yang tepat sehingga menciptakan situasi yang memungkinkan siswa berperan serta dalam pembelajaran. Dengan demikian, peran guru dalam merancang pembelajaran dengan metode pembelajaran yang tepat dapat menjadi solusi atas permasalahan yang terjadi. Rendahnya hasil belajar PKn siswa kelas VI SD Negeri 43 Sungai Alam merupakan suatu masalah yang perlu diatasi dengan menggunakan

metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak yang lebih menyukai bermain. Metode pembelajaran tersebut yaitu bermain peran atau *Role Playing*.

Penggunaan metode *Role Playing* ini, selain sesuai dengan karakteristik siswa dan didukung dengan kesesuaian dengan karakteristik materi. Penggunaan metode *Role Playing* ini juga sesuai dengan karakteristik materi PKN Kelas VI mengenai peranan politik luar negeri Indonesia dalam percaturan internasional. Hal tersebut sesuai hasil observasi bahwa materi yang dianggap sulit yaitu mengenai memahami peranan politik luar negeri Indonesia dalam percaturan internasional. Karena keterbatasan waktu maka penelitian tindakan kelas ini akan dilaksanakan pada materi menjelaskan proses peranan politik luar negeri Indonesia dalam percaturan internasional .

Dalam memahami materi mengenai menjelaskan proses peranan politik luar negeri Indonesia dalam percaturan internasional adalah peristiwa yang dihadapi siswa dan perlu penerapan. Padahal karakteristik antar siswa berbeda, ada yang mempunyai daya imajinasi tinggi ataupun rendah. Dalam mengatasi perbedaan tersebut dengan menggunakan metode *Role Playing* sebagai upaya memvisualisasikan materi tersebut. Dengan menerapkan metode tersebut dalam pembelajaran PKN , maka siswa yang menjadi penonton dapat melihat kembali bagaimana penentuan calon oleh sebuah parpol. pendaftaran pemilih, pemilih datang ke TPS, memilih, lalu ketika pemilu/pilkada ditutup akan ada perhitungan suara berdasarkan drama yang ditampilkan siswa yang berperan. Sedangkan siswa yang berperan dapat menghayati peran yang diperankannya. Namun dalam penerapan metode *Role Playing*, dibutuhkan kreativitas guru dalam memilih materi yang tepat. Sebab, tidak semua materi dapat diterapkan dengan metode *Role Playing*.

Materi dalam penelitian tindakan kelas yaitu mengenai menjelaskan proses peranan politik luar negeri Indonesia dalam percaturan internasional sangat cocok menggunakan metode *Role Playing*. Sebab didalam materi tersebut terdapat pertentangan-pertentangan sehingga peran tokoh dalam mengatasi pertentangan tersebut lebih menonjol. Hal ini, sangat sesuai dengan karakteristik metode bermain Peran (*Role Playing*). Adapun materi yang cocok diterapkan menggunakan metode *Role Playing* menurut Waney dalam Hidayati (2002) yaitu materi mengenai pertentangan, sehingga di dalamnya termuat peran dan cara pemecahan pertentangan tersebut. Selain itu, materi mengenai masalah masa lampau dan sekarang yang di dalamnya termuat peran pemimpin dalam menghadapi masalah-masalah yang dihadapinya.

Pembelajaran PKN dengan bermain peran (*Role Playing*), siswa akan merasa tertarik dan dapat memperkuat kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor serta tujuan pembelajaran PKN di Sekolah Dasar tercapai. Hal ini, sesuai dengan proses pembelajaran dalam KTSP yang diharapkan adanya partisipasi aktif dari seluruh siswa. Kegiatan belajar berpusat pada siswa, guru sebagai motivator dan fasilitator, sehingga suasana kelas lebih hidup. Dengan demikian, metode pembelajaran *Role Playing* dapat menjadi solusi untuk mencapai proses pembelajaran tersebut.

Pembelajaran dengan metode *Role Playing* dapat melatih siswa dalam mengilustrasikan bagaimana bermain peran serta mengembangkan kemampuan sosial, sikap dan nilai. Dengan digunakannya metode *Role Playing* ini dalam pembelajaran PKN maka peran anak dalam pembelajaran lebih banyak sehingga dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar PKN . Dengan meningkatnya minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran PKN maka diharapkan hasil belajar siswa pun menjadi meningkat.

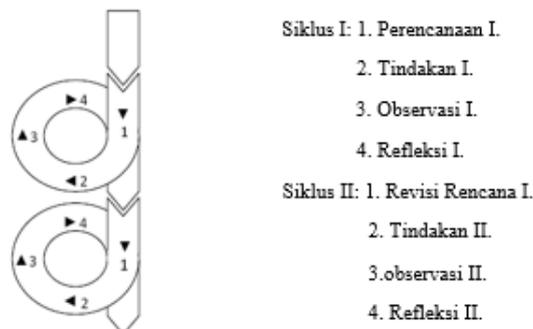
Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PKN Menggunakan Metode Pembelajaran *Role Playing* di Kelas VI SD Negeri 43 sungai Alam Kabupaten Bengkalis".

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas yang akan dilaksanakan terhadap siswa kelas VI SD Negeri 43 Sungai Alam, Kabupaten Bengkalis. Dalam penelitian ini, mahasiswa bertindak sebagai peneliti. Pada pelaksanaannya, guru berperan memberikan tindakan kepada siswa sedangkan peneliti melakukan pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Penelitian tindakan kelas ini bukan kegiatan tunggal, melainkan berupa rangkaian kegiatan yang akan kembali ke asal yaitu dalam bentuk siklus. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui dampak dari kegiatan yang telah dilakukan.

“Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama”(Suharsimi Arikunto, dkk, 2006). Hal ini, selaras dengan pendapat Hopkins (H. Sujati, 2000) penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya, dimana guru melakukan suatu tindakan dengan tujuan meningkatkan kualitas mengajarnya. Berdasarkan pendapat di atas, dapat dirumuskan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan penelitian tindakan yang dilaksanakan guru dengan mencermati kejadian atau kegiatan yang sengaja dimunculkan di dalam kelas dengan tujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas pembelajaran. Dalam hal ini, penelitian tindakan kelas yang dimaksud berbentuk kolaboratif, dimana peneliti bekerjasama dengan guru kelas dalam kegiatan penelitian dan refleksi hasil penelitian.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain Kemmis dan MC Taggart yang biasa disebut dengan desain putaran spiral (Kasihani Kasbolah, 1998). Penelitian ini dilaksanakan dalam beberapa siklus dengan setiap siklusnya terdiri dari tahapan-tahapan, yaitu: perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Siklus dihentikan jika peneliti dan guru kelas sepakat bahwa pembelajaran PKn menggunakan model *Role Playing* telah berhasil meningkatkan hasil belajar siswa. Gambar siklusnya adalah gambar 1 berikut:



Gambar 1. Desain Penelitian (Arikunto, 2006)

Berdasarkan tahap kegiatan setiap siklus, tahap penelitian yang dilaksanakan dapat dijelaskan sebagai berikut:

Siklus I

1. Perencanaan

- Menentukan pokok bahasan yang akan dilaksanakan pada proses pembelajaran PKn semester II . Sebelumnya mencari Standar Kompetensi terlebih dahulu, lalu mencari Kompetensi Dasar. Kemudian, menentukan indikator-indikator pada Kompetensi Dasar tersebut.
- b. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) tentang Kompetensi Dasar yang harus dicapai dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing*.
- Berdiskusi dengan teman sejawat mengenai persiapan pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* yang akan dilaksanakan di kelas.

- d. Mempersiapkan sumber dan media pembelajaran yang akan digunakan dalam setiap kali pelaksanaan tindakan diantaranya adalah: buku paket yang relevan, dsb.
- e. Mempersiapkan lembar observasi pelaksanaan proses pembelajaran untuk guru dan siswa yang akan digunakan untuk mengetahui proses pembelajaran PKn materi peranan politik luar negeri Indonesia dalam percaturan internasional menggunakan metode *Role Playing*.
- f. Mempersiapkan tes yang digunakan untuk mengumpulkan data hasil belajar PKn pada siswa kelas VI SD Negeri 43 Sungai Alam Kabupaten Bengkalis. Tes akan diberikan pada akhir siklus. Soal tes disusun. Mempersiapkan kamera untuk mendokumentasikan proses pembelajaran yang berlangsung.

2. Pelaksanaan Tindakan

Tindakan pada siklus I ini dilakukan dengan menggunakan paduan perencanaan dan dalam pelaksanaannya bersifat fleksibel serta terbuka terhadap perubahan-perubahan. Guru mengajar dengan menggunakan RPP yang telah disusun dan dipersiapkan sebelumnya. Sedangkan, peneliti dengan bantuan teman mengamati pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi yang telah dipersiapkan sebelumnya. Pembelajaran yang akan dilaksanakan pada siklus I adalah mata pelajaran PKn dengan Standar Kompetensi: 4. Memahami peranan politik luar negeri Indonesia dalam era globalisasi. Kompetensi Dasar: 4.2 Memberikan contoh peranan politik luar negeri Indonesia dalam percaturan internasional.

3. Pengamatan (Observasi)

Observasi dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang telah dipersiapkan sebelumnya. Obyek pengamatan dalam penelitian ini adalah kegiatan pembelajaran dengan langkah-langkah *Role Playing*. Kegiatan pengamatan tersebut dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan lembar observasi yang telah disusun berdasarkan indikator-indikator yang terdapat pada variabel metode pembelajaran *Role Playing* yang dilakukan guru pada proses pembelajaran PKn . Pengamatan tersebut dilakukan untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* pada mata pelajaran PKn . Kegiatan pengamatan terhadap kegiatan siswa selama pembelajaran tersebut menggunakan lembar observasi aspek afektif dan lembar observasi aspek psikomotor. Pada tahap ini, dilakukan observasi terhadap semua proses tindakan, situasi tindakan, dan hasil tindakan. Lembar observasi akan membantu peneliti mengetahui penerapan metode pembelajaran *Role Playing* pada proses pembelajaran. Instrumen tes, berupa soal tes diberikan kepada siswa pada setiap akhir siklus, tujuannya adalah untuk mengetahui perkembangan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn . Soal terlebih dahulu dikonsultasikan dengan dosen pembimbing dan dosen ahli (*exspert judgment*). Siklus II soal tes untuk siswa dibuat dengan analisis berdasarkan pengalaman pembuat soal tes pada siklus I beserta validator materi yaitu guru kelas VI.

4. Refleksi

Tahap refleksi dilakukan pada hasil yang diperoleh dalam tahap observasi dan evaluasi/hasil belajar. Refleksi bertujuan untuk mengetahui kekurangan-kekurangan yang terjadi selama pembelajaran berlangsung. Pelaksanaan refleksi berupa diskusi antara peneliti dan guru kelas yang bersangkutan. Diskusi tersebut bertujuan untuk mengkaji secara menyeluruh terhadap data yang telah terkumpul, baik data dari lembar observasi maupun data dari hasil tes siswa. Apabila suatu evaluasi pada siklus I ini menunjukkan terjadinya peningkatan ke arah yang lebih baik, maka peneliti dan guru kelas yang bersangkutan sepakat akan mengulangi kesuksesan guna meyakinkan dan menguatkan hasil yang diperoleh, serta memperbaiki setiap tahapan terhadap hambatan yang ditemukan pada siklus I. Hasil refleksi siklus I ini menjadi dasar atau acuan untuk membuat rencana perbaikan pada siklus selanjutnya.

Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dari penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas VI SD Negeri 43 Sungai Alam Bengkulu yang berjumlah 25 siswa, yang terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Umur siswa kelas VI sebagian berada pada rentang 10-12 tahun. Bagaimana peran guru kelas VI SD Negeri 43 Sungai Alam dalam membimbing siswa mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran PKn selama mengikuti proses pembelajaran akan menjadi subjek dalam penelitian ini. Objek penelitian ini adalah pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing*. Pembelajaran PKn dengan menggunakan metode *Role Playing* tersebut diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI SD 43 Sungai Alam, Kabupaten Bengkulu .

Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan adalah analisis data deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Proses analisis untuk data menurut Suharsimi Arikunto (2006: 235-238) adalah sebagai berikut.

1. Persiapan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap persiapan ini yaitu: mengecek nama dan kelengkapan identitas pengisi, mengecek kelengkapan data yang diperlukan peneliti, serta mengecek macam isian data sesuai yang dikehendaki peneliti.

2. Penerapan data sesuai dengan pendekatan penelitian

Pada tahap ini, data yang telah diperoleh diolah dengan menerapkan menggunakan rumus-rumus atau aturan-aturan yang ada, sesuai dengan pendekatan penelitian atau desain yang telah direncanakan.

Pada penelitian ini, data atau informasi yang relevan terkait langsung dengan pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang diolah sebagai bahan evaluasi dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui peningkatan aktivitas belajar dari hasil observasi

Data observasi berupa lembar observasi aspek afektif siswa, lembar observasi aspek psikomotor siswa, dan aktivitas guru dalam mengajar menggunakan metode *Role Playing* yang telah diperoleh akan dianalisis menggunakan deskriptif kualitatif dan sebagai hasil observasi akan dihitung. Berdasarkan hasil tersebut, dapat diketahui sejauh mana peningkatan yang dicapai dalam pembelajaran.

Hasil lembar observasi aspek afektif siswa dan lembar observasi aspek psikomotor siswa dikelompokkan ke dalam kategori sangat baik, baik, kurang, dan sangat rendah, akan digunakan rumus rentang nilai (*range*) dan lebar kelas (M. Ngilim Purwanto, 2009: 97-98).

a. Mencari *R (range)* terlebih dahulu dengan cara mengurangi skor maksimum dengan skor minimum.

$$\text{Range} = \text{skor maksimum} - \text{skor minimum} \quad (1)$$

b. Mencari banyaknya kelas interval dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Kelas Interval} = \frac{R}{I} + 1 \quad (2)$$

R = *Range*
I = interval
1 = bilangan konstanta

Hasil belajar aspek afektif siswa yang diperoleh dari hasil perhitungan skor lembar observasi aspek afektif siswa akan dianalisis menggunakan deskriptif kualitatif. Teknik skoring digunakan pada lembar observasi aspek afektif. Adapun hasil dari penilaian lembar observasi aspek afektif siswa selama proses pembelajaran tersebut ditafsirkan dengan kategori interpretasi sebagai berikut:

Pencapaian skor 16-20	= kategori sangat baik
Pencapaian skor 11-15	= kategori baik
Pencapaian skor 6-10	= kategori kurang
Pencapaian skor ≤ 5	= kategori sangat kurang

Sedangkan hasil belajar aspek psikomotor siswa diperoleh dari hasil perhitungan skor lembar observasi aspek psikomotor siswa yang akan dianalisis menggunakan deskriptif kualitatif. Teknik skoring digunakan pada lembar observasi aspek psikomotor. Adapun hasil dari penilaian lembar observasi aspek psikomotor siswa selama proses pembelajaran tersebut ditafsirkan dengan kategori interpretasi sebagai berikut:

Pencapaian skor 16-20	= kategori sangat baik
Pencapaian skor 11-15	= kategori baik
Pencapaian skor 6-10	= kategori kurang
Pencapaian skor ≤ 5	= kategori sangat kurang

Teknik skoring digunakan pada lembar observasi untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Adapun hasil dari penilaian lembar observasi aktivitas guru selama proses pembelajaran tersebut ditafsirkan dengan kategori interpretasi sebagai berikut:

Pencapaian skor 46-60	= kategori sangat baik
Pencapaian skor 31-35	= kategori baik
Pencapaian skor 16-30	= kategori kurang
Pencapaian skor ≤ 15	= kategori sangat kurang

2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar

Data hasil belajar yang diperoleh berupa hasil belajar kognitif, hasil belajar afektif dan hasil belajar psikomotor. Hasil belajar kognitif yang diperoleh dari hasil tes yang diadakan pada setiap akhir siklus dengan skor total setiap siklusnya adalah 100. Hasil tes/penilaian dikonsultasikan dengan kriteria ketuntasan belajar siswa pada mata pelajaran PKN yang ditentukan oleh SD N 43 Sungai Alam, yaitu siswa dikatakan tuntas jika siswa mendapatkan nilai ≥ 70 dengan ketuntasan belajar 75% dari jumlah siswa. Selanjutnya, dilakukan perbandingan presentase nilai siswa sebelum dan setelah pembelajaran menggunakan metode *Role Playing*. Menurut M. Ngalm Purwanto (2006:102) untuk menghitung ketuntasan adalah sebagai berikut.

$$\text{Ketuntasan Siswa} = \frac{\text{Banyak Siswa yang Tuntas}}{\text{Banyak Siswa Seluruhnya}} \times 100 \quad (3)$$

Selain menggunakan rumus di atas dalam menganalisa hasil belajar kognitif, maka diperlukan analisis deskriptif kuantitatif berupa nilai siklus I dan siklus berikutnya dari data siswa yang menjadi objek penelitian.

Kriteria Keberhasilan

Penelitian tindakan kelas ini dikatakan berhasil apabila pada setiap siklus dalam kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan terjadi perubahan yang ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil belajar PKn dengan indikator kenaikan nilai tes. Kriteria keberhasilan dalam penelitian ini adalah jika lebih dari 75% siswa mendapatkan nilai lebih dari atau sama dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan oleh SD Negeri 43 Sungai Alam. Adapun Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan oleh SD Negeri 43 Sungai Alam dalam mata pelajaran PKn yaitu jika siswa mendapatkan nilai ≥ 70 .

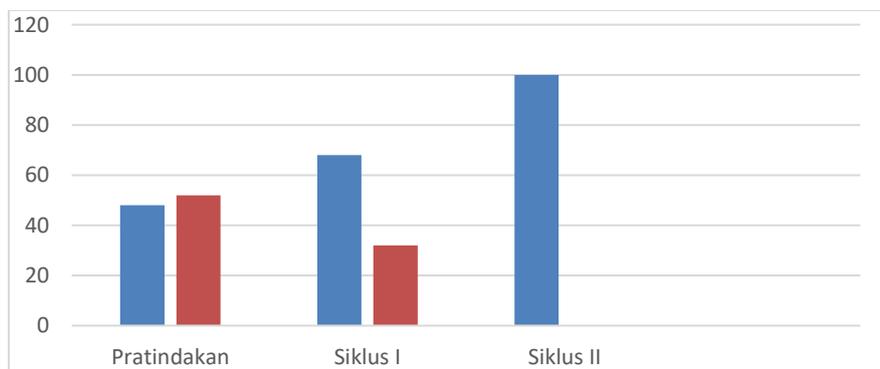
HASIL DAN PEMBAHASAN

Tingkat kemampuan belajar PKn siswa dalam penelitian ini dilihat dari keberhasilan siswa dalam mengerjakan soal tes PKn yang diadakan pada akhir masing-masing siklus. Terdapat 20 butir soal pilihan ganda yang harus dikerjakan oleh siswa, baik pada siklus I, maupun siklus II. Adapun peningkatan hasil belajar PKn siswa Kelas VI SD N 43 Sungai Alam dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 1. Peningkatan Pencapaian KKM Hasil Belajar Kognitif pada Pembelajaran PKN Siswa Kelas VI SD N 43 Sungai Alam

Tahap	Rata-rata Nilai	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Ketuntasan	Ketidaktuntasan
Pra-tindakan	63	75	30	48%	52%
Siklus I	77,75	85	60	(68%)	(32%)
Siklus II	89	100	70	(100%)	

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui terdapat peningkatan hasil belajar PKN siswa Kelas VI SD N 43 Sungai Alam . Data awal sebelum adanya tindakan diperoleh hasil dengan rata-rata kelas yaitu 62,50 dengan nilai tertinggi yaitu 75 dan nilai terendah 30 dengan ketuntasan sebesar 48% dan ketidaktuntasan 52%. Siklus I diperoleh hasil dengan rata-rata kelas yaitu 75,75 dengan nilai tertinggi yaitu 85 dan nilai terendah 60 dengan ketuntasan sebesar (68%) dan ketidaktuntasan (32%). Siklus II diperoleh hasil dengan rata-rata kelas yaitu 89 dengan nilai tertinggi yaitu 100 dan nilai terendah 70 dengan ketuntasan sebesar 100%. Hasil belajar PKN siswa mengalami peningkatan secara signifikan. Pada siklus I terjadi peningkatan sebesar 20% dari 48% menjadi 68%, pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 32% yakni dari 68% menjadi 100%. Peningkatan hasil belajar siswa dari pratindakan sampai siklus I dapat diakumulasikan sebesar 52%. Diagram batang hasil belajar PKN siswa Kelas VI SD N 43 Sungai Alam adalah sebagai berikut.



Gambar 2. Diagram Batang Peningkatan Pencapaian KKM Hasil Belajar Kognitif pada Pembelajaran PKN Siswa Kelas VI SDN 43 Sungai Alam

Menurut data hasil observasi aspek afektif siswa dalam pembelajaran mengalami peningkatan. Hal ini berdasarkan data hasil observasi aspek afektif siswa yang diperoleh pada siklus I, dan siklus II. Adapun peningkatan hasil observasi aspek afektif siswa selama proses pembelajaran dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

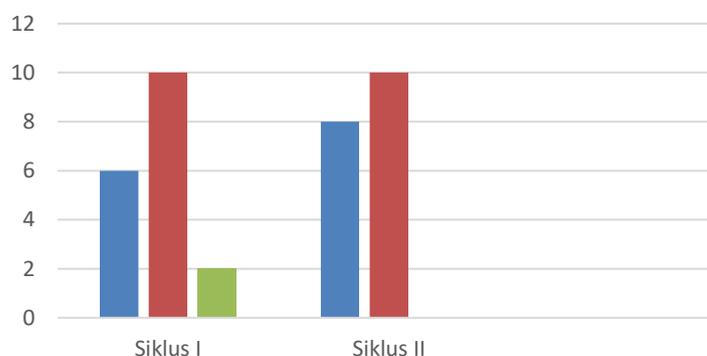
Tabel 2. Peningkatan Hasil Obsersi Aspek Afektif Siswa Kelas VI SDN Bengkalis pada Pembelajaran PKN

No.	Interval	Siklus I	Siklus II	Keterangan
1	16 – 20	6 (30%)	8 (40%)	Sangat Baik
2	11 – 15	10 (50%)	12 (60%)	Baik
3	6 – 10	4 (20%)	0	Kurang
4	≤ 5	0	0	Sangat Kurang
Jumlah		20 (100%)	20 (100%)	

Aspek yang diamati:

1. Mendiskusikan tugas di dalam kelompoknya.
2. Melaksanakan tugas dengan tanggungjawab.
3. Menanyakan hal yang belum dimengerti.
4. Menjawab pertanyaan dari guru dan siswa lain.
5. Memperhatikan penjelasan guru dengan sungguh-sungguh.

Berdasarkan tabel hasil observasi aspek afektif siswa pascatindakan sampai siklus II di atas, dapat diketahui bahwa hasil observasi diikuti oleh 20 siswa. Siswa yang mendapatkan nilai antara 16 sampai 20 pada siklus I adalah 6 siswa dari 20 siswa, jika dipersentase 30%, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 8 siswa dari 20 siswa, jika dipersentase 40%. Siswa yang mendapatkan nilai antara 11 sampai 15 pada siklus I adalah 10 siswa dari 20 siswa, jika dipersentase 50%, pada siklus II ada 12 siswa dari 20 siswa, jika dipersentase 60%. Siswa yang mendapatkan nilai antara 6 sampai 10 hanya ada pada siklus I yaitu 2 siswa dari 20 siswa, jika dipersentase 10% dengan keterangan kurang, sedangkan pada siklus II tidak ada. Pada siklus I, siklus II tidak ada siswa yang mendapat nilai kurang dari 5. Peningkatan hasil observasi aspek afektif siswa pada pembelajaran PKN menggunakan metode *Role Playing* juga dapat dilihat melalui diagram batang berikut ini



Gambar 3. Diagram Batang Peningkatan Hasil Observasi Aspek Afektif Siswa Kelas VI SD N 43 Sungai Alam pada Pembelajaran PKN

Selain itu, berdasarkan data hasil observasi aspek psikomotor siswa dalam pembelajaran mengalami peningkatan. Hal ini berdasarkan data hasil observasi aspek psikomotor siswa yang diperoleh pada siklus I, dan siklus II. Adapun peningkatan hasil observasi aspek psikomotor siswa selama proses pembelajaran dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

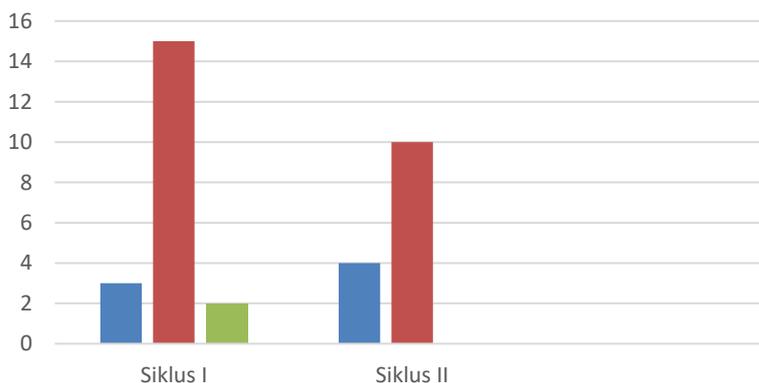
Tabel 3. Peningkatan Hasil Observasi Aspek Psikomotor Siswa Kelas VI SDN 43 Sungai Alam pada Pembelajaran PKN

No.	Interval	Siklus I	Siklus II	Keterangan
1	16 – 20	3 (15%)	4 (20%)	Sangat Baik
2	11 – 15	15 (75%)	16 (80%)	Baik
3	6 – 10	2 (10%)	0	Kurang
4	≤ 5	0	0	Sangat Kurang
Jumlah		20 (100%)	20 (100%)	

Aspek yang diamati:

1. Menampilkan permainan drama dengan lebih baik.
2. Memposisikan diri dengan jalan cerita yang diperankan.
3. Menunjukkan rasa senang berinteraksi dengan teman saat bermain peran.
4. Menunjukkan kemudahan berkomunikasi dengan teman saat bermain peran.
5. Menampilkan ekspresi saat bermain peran.

Berdasarkan tabel hasil observasi aspek psikomotor siswa pascatindakan siklus I, dan siklus II di atas, dapat diketahui bahwa hasil observasi diikuti oleh 15 siswa. Siswa yang mendapatkan nilai antara 16 sampai 20 pada siklus I adalah 3 siswa dari 20 siswa, jika dipersentase 15%, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 4 siswa dari 20 siswa. Siswa yang mendapatkan nilai antara 11 sampai 15 pada siklus I adalah 15 siswa dari 20 siswa, jika dipersentase 75%, pada siklus II adalah 16 siswa dari 20 siswa, jika dipersentase 80%, Siswa yang mendapatkan nilai antara 6 sampai 10 hanya ada pada siklus I yaitu 2 siswa dari 20 siswa, jika dipersentase 20% dengan keterangan kurang, sedangkan pada siklus II tidak ada. Pada siklus I, dan siklus II tidak ada siswa yang mendapat nilai kurang dari 5. Peningkatan hasil observasi aspek afektif siswa pada pembelajaran PKn menggunakan metode *Role Playing* juga dapat dilihat melalui diagram batang berikut ini.

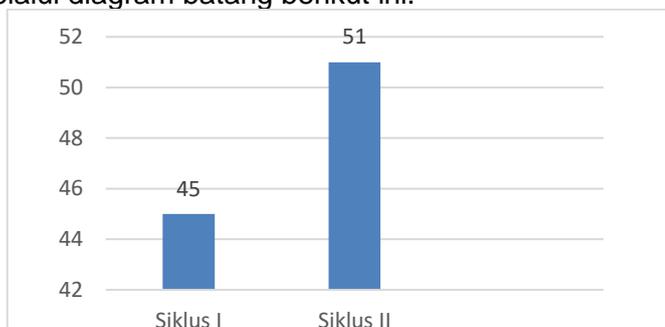


Gambar 4. Diagram Batang Peningkatan Hasil Observasi Aspek Psikomotor Siswa Kelas VI SDN 43 Sungai Alam pada Pembelajaran PKn

Tabel 4. Peningkatan Hasil Observasi Aktivitas Guru Selama Proses Pembelajaran PKn menggunakan Metode *Role Playing*

Tahap	Jumlah Skor Indikator	Keterangan
Siklus I	45	Baik
Siklus II	51	Sangat Baik

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa pada siklus I jumlah skor observasi guru yaitu sebesar 45 yang termasuk pada kategori baik. Pada siklus II diketahui bahwa jumlah skor observasi guru yaitu sebesar 51 yang termasuk pada kategori sangat baik. Peningkatan hasil observasi aktivitas guru pada pembelajaran PKN menggunakan metode *Role Playing* pada siswa Kelas VI Negeri 43 Sungai Alam juga dapat dilihat melalui diagram batang berikut ini.



Gambar 5. Diagram Batang Peningkatan Hasil Observasi Aktivitas Guru Selama Proses Pembelajaran PKN menggunakan Metode *Role Playing*

Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada kondisi awal baru 20% siswa yang mencapai KKM. Berangkat dari temuan tersebut peneliti berusaha meningkatkan hasil belajar PKN menggunakan metode *Role Playing*. Pada siklus I terjadi peningkatan sebesar 20% dari 48% menjadi 68%. Hal ini membuktikan bahwa tindakan pada siklus I memiliki pengaruh terhadap hasil belajar PKN siswa. Akan tetapi, peningkatan tersebut belum dikatakan berhasil. Hal ini dikarenakan presentase siswa yang mencapai KKM belum mencapai $\geq 70\%$. Selain itu, hasil refleksi menunjukkan bahwa pelaksanaan tindakan siklus I masih dirasa kurang optimal dan belum sesuai dengan hasil yang diharapkan. Meskipun sudah berjalan sesuai perencanaan awal, tetapi masih ada kekurangan yang perlu diperbaiki, yakni: ada beberapa siswa yang belum memahami tahapan-tahapan metode *Role Playing*, siswa kurang terbuka dan mengkomunikasikan dengan guru apabila menemui kesulitan, siswa mengalami kesulitan dalam pembuatan naskah dialog karena nampaknya beberapa siswa cenderung bingung membuat dialognya, siswa malu dan kurang percaya diri pada saat tampil bermain drama dan komunikasi antara guru dan siswa kurang komunikatif sehingga siswa masih cenderung kurang antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Kekurangan tersebut diperbaiki pada siklus II dengan menciptakan suasana pembelajaran yang santai, menyenangkan namun terkendali yaitu dengan lebih banyak mengajak siswa berdiskusi dalam menentukan tempat

penampilan drama supaya siswa merasa dihargai dan dipenuhi kemauannya supaya siswa bisa lebih komunikatif dengan guru dan peneliti. Peneliti menyiapkan naskah drama terlebih dahulu karena pada pertemuan I siklus I siswa kesulitan dalam memilih kata pada pembuatan naskah drama serta menyita waktu yang cukup lama. Selain itu, guru dan peneliti melakukan pendekatan dengan siswa sehingga siswa yang tadinya mengalami kesulitan dalam pembelajaran PKN mau terbuka dan mengungkapkan kepada guru. Hal ini dilakukan agar pembelajaran bisa optimal.

Hasil pengamatan pada siklus II menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif siswa mengalami peningkatan sebesar 32% yakni dari 68% menjadi 100%. Peningkatan hasil belajar siswa dari pratindakan sampai siklus II dapat diakumulasikan sebesar 52%.

Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus II juga menunjukkan bahwa suasana pembelajaran lebih efektif dan optimal. Sebagian besar siswa mulai aktif baik dalam proses pembelajaran maupun dalam bermain drama. Siswa juga lebih percaya diri berbaur dengan lawan jenis. Siswa juga nampak berantusias dan berekspresi dalam menghayati peran mereka masing-masing. Siswa juga lebih cepat memahami materi pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran PKN dengan menggunakan metode *Role Playing* ini dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih kondusif dan efektif. Hal tersebut, selaras dengan pendapat Roestiyah N. K (2001: 93) yang menjelaskan bahwa penggunaan metode *Role Playing* dapat lebih menarik sehingga siswa merasa lebih tertarik perhatiannya. Selain itu, siswa akan lebih aktif, baik yang menjadi penonton yang bertugas mengobservasi maupun siswa yang berperan bermain peran. Sejalan dengan pendapat tersebut, H. D. Sudjana (2005: 136) menjelaskan bahwa penggunaan metode *Role Playing* dapat menumbuhkan rasa kepercayaan diri siswa.

Berdasarkan hasil pengamatan dalam proses pembelajaran PKN menunjukkan bahwa siswa diposisikan sebagai subjek pembelajaran yang aktif. Siswa aktif secara fisik, terlihat pada saat siswa melakukan diskusi serta bermain peran pada saat pembelajaran. Hal tersebut selaras dengan teori yang dikemukakan Piaget (Rita Eka Izzaty, 2008: 35) yang menyatakan bahwa tahap perkembangan siswa SD pada umumnya berada pada tahap operasi kongkret, dimana siswa akan lebih memahami suatu materi pelajaran apabila aktif secara fisik melakukan kegiatan pembelajaran. Sejalan dengan pendapat tersebut, Maslichah Asy'ari (2006: 38) menjelaskan bahwa anak usia pada masa kelas tinggi mempunyai karakteristik senang bermain secara

berkelompok dan mempunyai rasa ingin tahu yang kuat terutama pada hal yang kongkret.

Berdasarkan hasil observasi aspek afektif siswa selama proses pembelajaran PKN menggunakan metode *Role Playing* mengalami peningkatan. Pada siklus I, siswa yang mendapatkan nilai antara 16 sampai 20 adalah 4 siswa dari 25 siswa, jika dipersentase 30%, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 8 siswa dari 25 siswa, jika dipersentase 40%. Siswa yang mendapatkan nilai antara 11 sampai 15 pada siklus I adalah 10 siswa dari 20 siswa, jika dipersentase 50%, pada siklus II ada 12 siswa dari 20 siswa, jika dipersentase 60% dengan keterangan baik. Siswa yang mendapatkan nilai antara 6 sampai 10 hanya ada pada siklus I yaitu 4 siswa dari 40 siswa, jika dipersentase 20% dengan keterangan kurang, sedangkan pada siklus II tidak ada. Pada siklus I, siklus II tidak ada siswa yang mendapat nilai kurang dari 5.

Berdasarkan hasil observasi aspek psikomotor siswa selama proses pembelajaran PKN menggunakan metode *Role Playing* mengalami peningkatan. Pada siklus I, siswa yang mendapatkan nilai antara 16 sampai 20 adalah 3 siswa dari 25 siswa, jika dipersentase 15%, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 4 siswa dari 25 siswa, jika dipersentase 20% dengan keterangan sangat baik. Siswa yang mendapatkan nilai antara 11 sampai 15 pada siklus I adalah 15 siswa dari 25 siswa, jika dipersentase 75%, pada siklus II adalah 16 siswa dari 25 siswa, jika dipersentase 80%, dengan keterangan baik. Siswa yang mendapatkan nilai antara 6 sampai 10 hanya ada pada siklus I yaitu 2 siswa dari 25 siswa, jika dipersentase 20% dengan keterangan kurang, sedangkan pada siklus II tidak ada. Pada siklus I, maupun siklus II tidak ada siswa yang mendapat nilai kurang dari 5.

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru selama proses pembelajaran PKN menggunakan metode *Role Playing* mengalami peningkatan. Pada siklus I, jumlah skor observasi guru yaitu sebesar 45 yang termasuk pada kategori baik. Pada siklus II diketahui bahwa jumlah skor observasi guru yaitu sebesar

51 yang termasuk pada kategori sangat baik.

Hasil pengamatan dari siklus I ke siklus II menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* dalam pembelajaran PKN menunjukkan peningkatan dan perbaikan. Hal ini dirasa cukup memuaskan bagi guru dan peneliti, karena indikator keberhasilan sudah tercapai.

Hasil belajar PKN yang siswa peroleh dirasa cukup memuaskan bagi guru dan peneliti, karena indikator keberhasilan sudah tercapai yaitu 18 siswa telah mencapai KKM atau 100% dari jumlah keseluruhan siswa. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari tahap pratindakan sampai dengan tindakan siklus II, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *Role Playing* memberikan dampak positif, karena penggunaan metode *Role Playing* dinilai berhasil dan dapat meningkatkan hasil belajar PKN siswa.

Berdasarkan uraian di atas, maka untuk melaksanakan metode *Role Playing* dalam pembelajaran PKN perlu memperhatikan: (1) Agar siswa tidak kesulitan dalam memilih kata pada pembuatan naskah drama, maka perlu diberikan naskah drama kepada siswa terlebih dahulu sebelum pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode *Role Playing*; (2) Agar siswa lebih fokus dalam mengobservasi dan tidak ramai sendiri, maka perlu diberikan kesibukan dengan mengerjakan Lembar Kerja Siswa; (3) Agar waktu pembelajaran PK lebih efisien dan efektif, maka perlu melaksanakan langkah-langkah metode *Role Playing* secara utuh pada satu pertemuan saja (2x35 menit); (4) Agar siswa lebih percaya diri dan komunikatif dengan guru, maka perlu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan

SIMPULAN DAN SARAN

Penggunaan metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar PKN siswa kelas VI di SD N 43 Sungai Alam Kabupaten Bengkalis. Secara produk hasil belajar PKN terlihat dari meningkatnya hasil belajar siswa dan mencapai kriteria keberhasilan yaitu 75% siswa mendapat nilai ≥ 70 yang diukur dengan soal tes pada akhir siklus. Berdasarkan hasil tes yang diperoleh siswa pada setiap akhir siklus menunjukkan

peningkatan hasil belajar PKn. Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus II menunjukkan bahwa hasil belajar PKn siswa mengalami peningkatan. rata-rata kelas yaitu 63 dengan nilai tertinggi yaitu 75 dan nilai terendah 27 dengan ketuntasan sebesar 48% dan ketidaktuntasan 52%. Sedangkan pada siklus I diperoleh hasil dengan rata-rata kelas yaitu 75,75 dengan nilai tertinggi yaitu 85 dan nilai terendah 60 dengan ketuntasan sebesar 68% dan ketidaktuntasan 20%. Berdasarkan dari tes pascatindakan siklus I terjadi peningkatan sebesar 32% dari 48% menjadi 68%. Siklus II menunjukkan rata-rata kelas yaitu 89, dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 70 dengan ketuntasan 100 % dan ketidaktuntasan 0%. Berdasarkan dari tes pascatindakan siklus II terjadi peningkatan sebesar 32% dari 68% menjadi 100%. Peningkatan hasil belajar siswa dari pratindakan sampai siklus II dapat diakumulasikan sebesar 52%. Secara proses hasil belajar PKn dapat terlihat dari meningkatnya kualitas proses pembelajaran, terlihat dari siswa yang lebih aktif, komunikatif serta suasana pembelajaran lebih menyenangkan. Hal ini selaras dengan meningkatnya hasil observasi aspek afektif siswa, aspek psikomotor siswa serta aktivitas guru selama pembelajaran PKn menggunakan metode *Role Playing*.

Hal-hal yang perlu diperhatikan guru menerapkan metode *Role Playing* pada pembelajaran PKn sebagai berikut: (1) Agar siswa tidak kesulitan dalam memilih kata pada pembuatan naskah drama, maka perlu diberikan naskah drama kepada siswa terlebih dahulu sebelum pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode *Role Playing*; (2) Agar siswa lebih fokus dalam mengobservasi dan tidak ramai sendiri, maka perlu diberikan kesibukan dengan mengerjakan Lembar Kerja Siswa; (3) Agar waktu pembelajaran PKn lebih efisien dan efektif, maka perlu melaksanakan langkah-langkah metode *Role Playing* secara utuh/keseluruhan pada satu pertemuan saja (2x35 menit); (4) Agar siswa lebih percaya diri dan komunikatif dengan guru maupun peneliti, maka perlu menciptakan suasana pembelajaran yang santai, menyenangkan namun terkendali yaitu dengan lebih banyak mengajak siswa berdiskusi.

Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan di atas dan sebagai upaya meningkatkan proses pembelajaran yang dilaksanakan, terdapat beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi guru

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa penerapan metode *Role Playing* dalam pembelajaran PKn dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta guru juga lebih bersemangat dalam melakukan proses pembelajaran. Oleh karena itu guru disarankan untuk menggunakan metode *Role Playing* dalam pembelajaran PKn tidak hanya pada materi peran Indonesia pada era global saja, tetapi juga pada materi yang lainnya yang sesuai dengan karakteristik metode *Role Playing* sehingga memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif secara fisik maupun mental dalam kegiatan pembelajaran sehingga hasil belajar siswa semakin baik.

2. Peserta Didik

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa penerapan metode *Role Playing* dalam pembelajaran PKn dapat menciptakan pembelajaran PKn yang menyenangkan bagi siswa sehingga materi pelajaran dapat mudah dipahami. Akan tetapi, sebaiknya pada waktu penerapan metode *Role Playing* pada pembelajaran PKn, naskah drama dibagikan pada hari sebelum penampilan drama supaya siswa yang berperan dapat menghafal terlebih dahulu sehingga lebih menjiwai karakter tokoh yang diperankan, memakai kostum bagi siswa yang berperan agar lebih menarik serta mengusahakan mendekati pada kenyataannya. Misal, pada drama peristiwa Deklarasi Bangkok lebih mendekati kenyataan apabila dilakukan di ruangan pertemuan.

3. Pemerintah

Kepada pihak terkait kebijakan dan perancang kurikulum, metode pembelajaran yang variatif pada pembelajaran PKn yang menekankan pada peningkatan hasil

belajar PKn siswa agar terus dikembangkan sehingga dapat meningkatkan pendidikan di Indonesia.

4. Bagi Peneliti Berikutnya

Kepada peneliti berikutnya diharapkan dapat melaksanakan penelitian ini ke sekolah dasar lainnya serta lebih mempertimbangkan waktu yang tepat.

DAFTAR PUSTAKA

- Aunurrahman. (2010). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Baharudin dan Nur Wahyuni. (2010). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Depdiknas .2003. Permendiknas No 20 Tahun 2003 Tentang Sistim Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdiknas
- Dimiyati dan mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djodjo Suradisastra, dkk. (1991). *Pendidikan PKN III*. Jakarta: Depdikbud.
- Dwi Siswoyo,dkk. (2007). *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Etin Solihatin dan Raharjo. (2008). *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran PKN* . Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamzah B. Uno. (2010). *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hidayati. (2002). *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: FIP UNY.
- H. D. Sudjana. (2005). *Metoda & Teknik Pembelajaran Partisipatif*. Bandung: Falah Production.
- H. Sujati. (2000). *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: FIP UNY.
- lim Wasliman dan M. Numan Somantri. (2005). *Portofolio dalam Pelajaran PKN* . Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- John W. Santrock. (2008). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- M. Ngalim Purwanto. (2003). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- _____(2009). *Prinsip-prinsip dan Teknik EVIlusi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- _____(2006). *Prinsip-prinsip dan Teknik EVIlusi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Maslichah Asy'ari. (2006). *Penerapan Pendekatan Sains Teknologi Masyarakat dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Max Helly Waney. (1989). *Wawasan Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta: Depdikbud.
- Nana sudjana. (2004). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algresindo.
- Nana Syaodih Sukmadinata. (2004). *Landasan Psikologi Proses pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Purwanto. (2010). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka pelajar.
- Rita Eka Izzaty. (2008). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Roestiyah N.K. (2001). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Rusman. (2011). *Seri Manajemen Sekolah Bermutu Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Sugihartono,dkk. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Suharsimi Arikunto, dkk. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Supardi. (2011). *Dasar-Dasar Ilmu Sosial*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Syaiful Bahri Jumarah. (2002). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Syaiful Sagala . (2010). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Tim Penulis. (2007). *Model Silabus Sekolah Dasar Kelas 5*. Jakarta: PT Grasindo.
- Wina Sanjaya. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana.
- Zainal Aqib. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru*. Bandung: Yrama Widya.